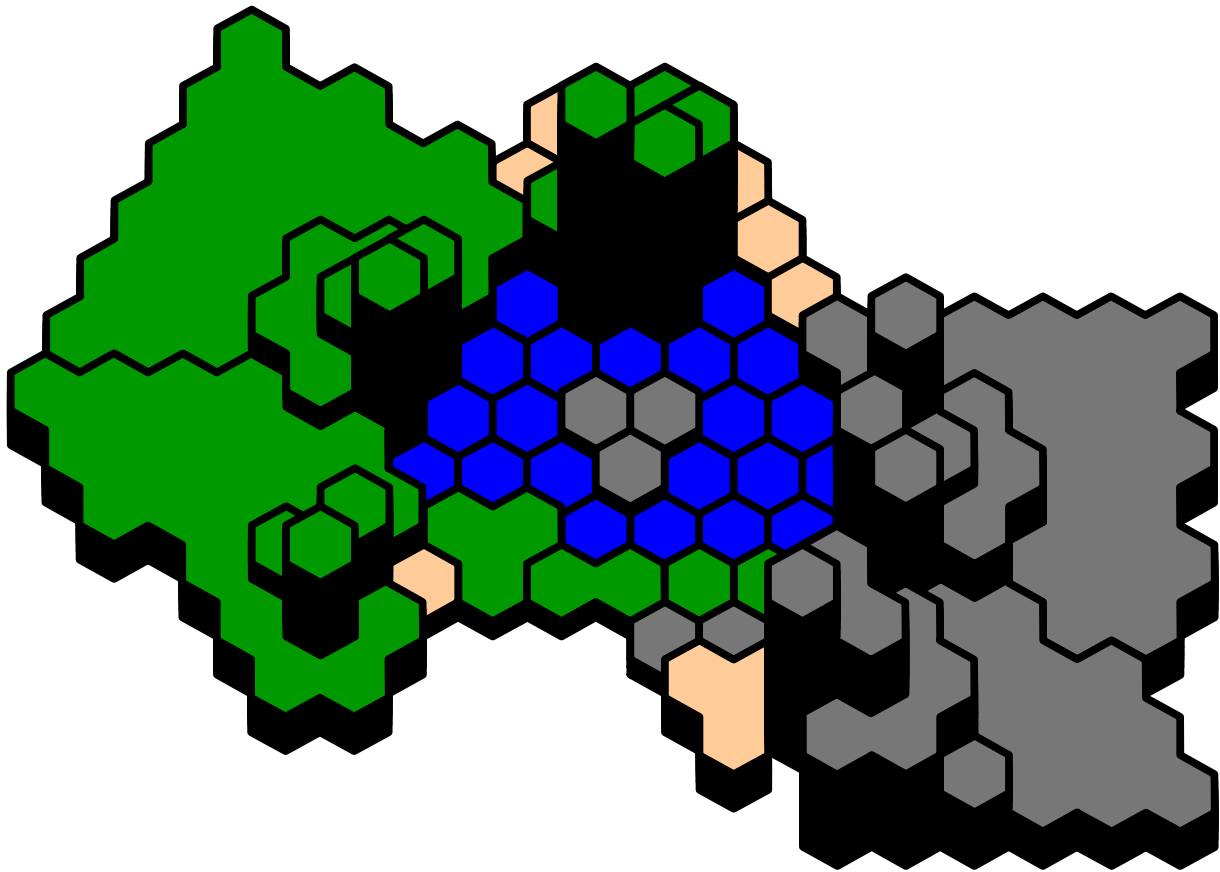
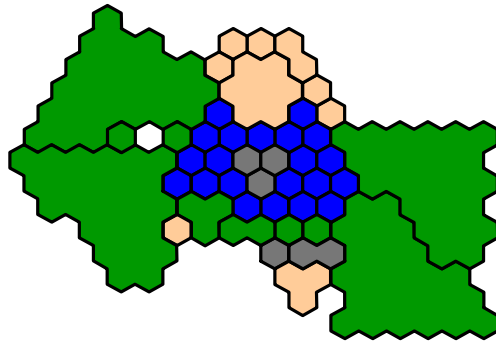


Angriff auf die Felsenruinen

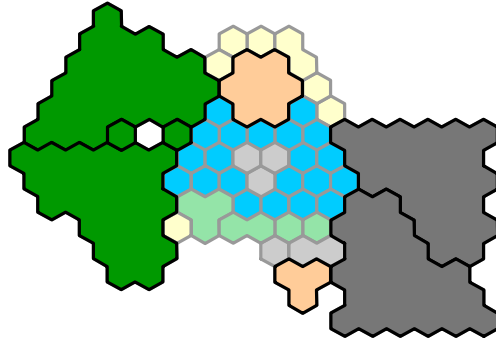


Created by: Stroelin

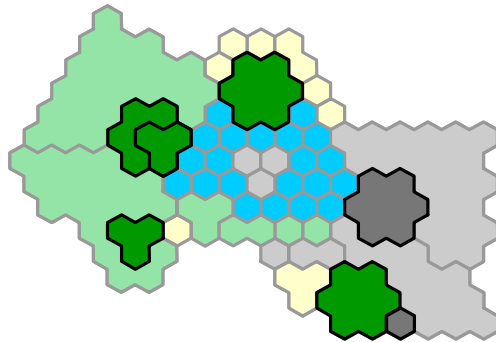
Level 1



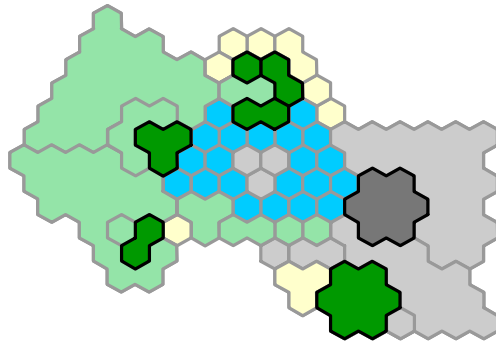
Level 2



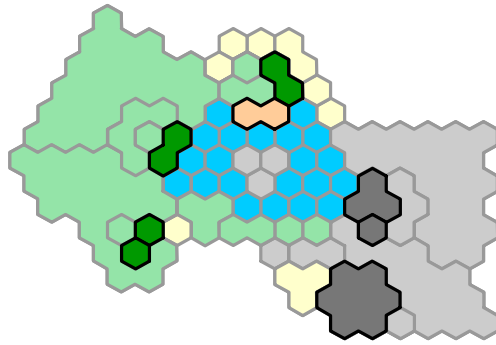
Level 3



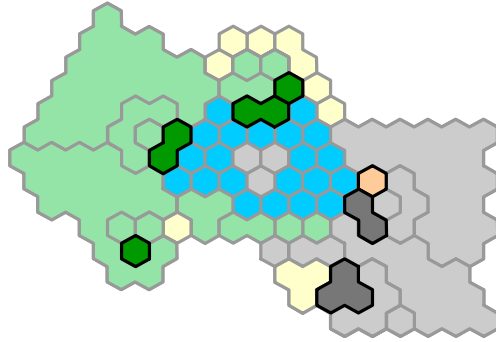
Level 4



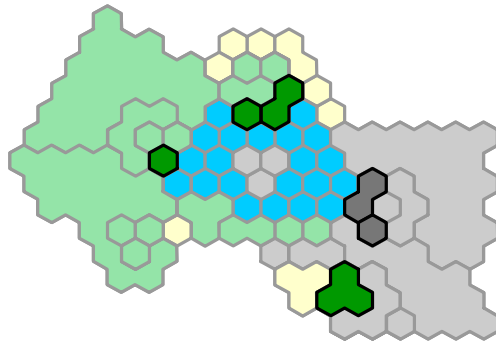
Level 5



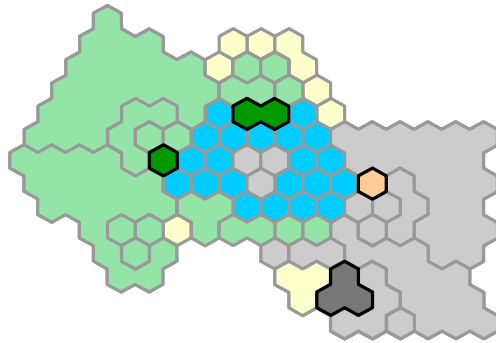
Level 6



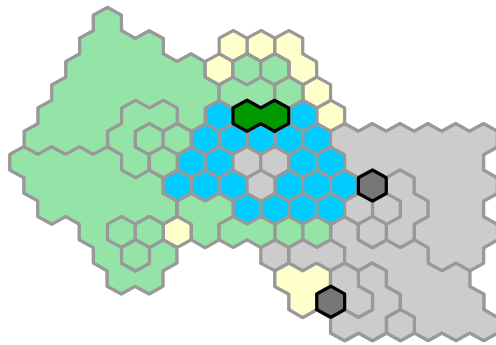
Level 7



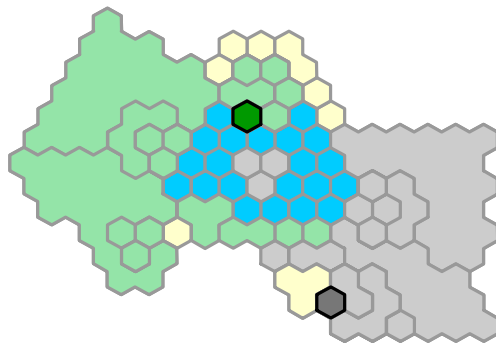
Level 8



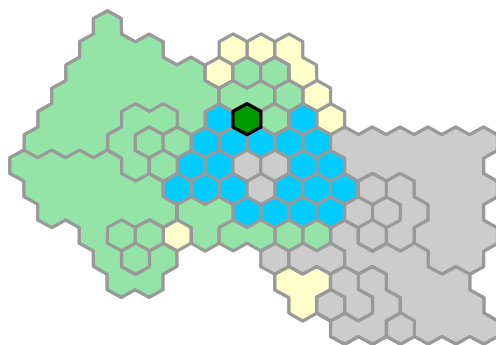
Level 9



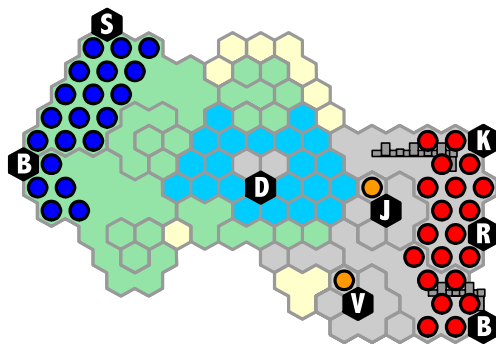
Level 10



Level 11



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Angriff auf die Felsenruinen
(2 Spieler)

Required Sets: 1 Master Set(s) +
expansion(s)

Scenario Goal:

In den frühen Morgenstunden haben Aufklärungseinheiten von Jandar eine größere Anzahl von Utgar Einheiten bei den Felsenruinen aufgeklärt und sie dabei beobachtet, wie sie die Felsenruinen zu einer schwerbefestigten Verteidigungsfestung ausbauen wollen.

Zielvorgabe von Blau (Jandar):

Nehmt die Felsenruinen ein, bevor sie zur Festung ausgebaut worden ist und vernichtet alle Feinde !!!

Last keine Utgar Einheit entkommen die Verstärkung anfordern könnte.

Zielvorgabe von Rot (Utggar):

Haltet die Felsenruine für 12 Runden, um den Ausbau zur Festung zu gewährleisten. Bei Gefahr kann Verstärkung angefordert werden. Da sich eine größerer Einheit in ihrer Nähe auf Patrolierte befindet.

Scenario Setup:

Blaue Einheiten werden in den blaugekennzeichneten Feldern aufgestellt

Rote Einheiten werden auf den roten Feldern aufgestellt, auf den zwei orangenen Feldern kommt je eine Zettianische Garde, die in der Punkterechnung mit einbezogen wird, aber keinen Einfluss auf das Draften (Armee Auswahlverfahren) hat, da auch die Startposition vorgegeben ist.

Player Info:

Spieler 1 (blaue Armee):
stellt 1x eine 450 pkt. Armee zusammen,
und 1x eine Verstärkungsarmee von 350 pkt. .

Spieler 2 (rote Armee):
stellt 1x eine 450 pkt. Armee

zusammen,
und 1x eine Verstärkungsarmee von 250 pkt. .

Special Rules:

Bei der Glyphe von Brandar in den blauen Startpositionen bzw. auf den Grasfeldern kann die Armee von Utgar (rote Armee) 1x Verstärkung anfordern (die 250 pkt. Armee).

Bei der Glyphe von Brandar in den roten Startpositionen bzw. bei den Ruinen kann die Armee von Jandar (blaue Armee) 1x Verstärkung anfordern (die 350 pkt. Armee).

Die blaue Armee muß ihre Verstärkungseinheiten auf den blauen Startpositionen aufstellen. Die rote Armee muß ihre Verstärkungseinheiten auf den roten Startpositionen aufstellen.

Jede gehende Einheit verbraucht 2 Bewegungen auf jedem Sandfeld

Victory Conditions:

Das Spiel endet nach 12 Runden oder nach dem alle Feinde vernichtet worden sind.

Sollte nach 12 Runden die Felsenruinen nicht eingenommen sein, d.h. entweder alle Utgar Einheiten vernichtet bzw. sich keine Überzahl (min. 1 Einheit von Jandar mehr als Einheiten von Utgar) von Jandareinheiten in den Ruinen befinden hat automatisch Utgar gewonnen.

Wer will kann auch die Schlacht bis zum letzten Mann führen wobei der Rundenzähler nicht mehr gilt.
(Hunde wollt ihr Ewig leben !!!)

Sets/Expansions Used In Scenario

Master Sets: 1
Heroes of Bleakwoode: 1
Snipers and Vipers: 1
Grut Orcs: 1
The IX Roman Legion: 1